2,–DM Nr. 30/27.7.1982

WALT DISNEYS

# MICKY MAUS

ÖSTERREICH öS 15
SCHWEIZ sFr 2,–
LUXEMBURG frs 40
BELGIEN bfrs 40
ITALIEN Lire 1300
NIEDERLANDE hfl 2,50
SPANIEN Ptas 100
DÄNEMARK Kr 8,50

Die größte Jugendzeitschrift der Welt

Spiel und Bastelteil

## TEUFELS-RAD

ehapa

Die kleben überall!

# Die tollen Disney-Aufkleber!

Von den 23 bunten Aufklebern mit Disney-Figuren, die der Micky-Maus-Klub Euch bietet, stellen wir Euch zwei weitere hier im Bild vor.

**Folgende Aufkleber könnt Ihr bestellen:**

**A 1: Micky Maus**
**A 2: Minni Maus**
**A 3: Mack und Muck**
**A 4: Goofy**
**A 5: Pluto**
**A 6: Kommissar Hunter**
**A 7: Kater Karlo**
**A 8: Donald Duck**
**A 9: Daisy Duck**
**A10: Tick, Trick und Track**
**A11: Gustav Gans**

A20: Die drei kleinen Schweinchen

**A12: Dagobert Duck**
**A13: Oma Duck**
**A14: Franz Gans**
**A15: Daniel Düsentrieb und Helferlein**
**A16: Die Panzerknakker**

Jeden Aufkleber gibt es für fünf Schnipps.
Die Schnipps findet Ihr immer auf Seite 20 der Micky Maus. Bitte vergeßt nicht, beim Bestellen von Aufklebern, die Bestellnummer, z. B. A1, anzugeben.
Was Ihr im MMK sonst noch alles für Schnipps bekommt, seht Ihr auf der Schnipp-Liste. Die gibt es bei der gleichen Adresse, wo Ihr auch die Aufkleber bestellt:

**Micky-Maus-Zentrale**
**Postfach 1215**
**7000 Stuttgart 1**

A19: Der kleine Wolf

**A17: Phantomias**
**A18: Ede Wolf**
**A19: Der kleine Wolf**
**A20: Die drei kleinen Schweinchen**
**A21: Abörnchen und Behörnchen**
**A22: Streichi**
**A23: Klein Adlerauge**

© Walt Disney Productions

„Den neuen Trainingsanzug 'Crack', den mag ich einfach nicht mehr missen. Denn immer wenn ich in ihm steck, bin ich mal hin-, mal hergerissen."

Trainings- und Jogginganzug „Crack"
DM 79,–* Gr. 128
DM 85,–* Gr. 140 + 152
DM 89,–* Gr. 164 + 176
*Unverbindliche Preisempfehlung

adidas-Prospekte gibt's beim Fachhandel oder bei adidas, Postfach 1120, 8522 Herzogenaurach.

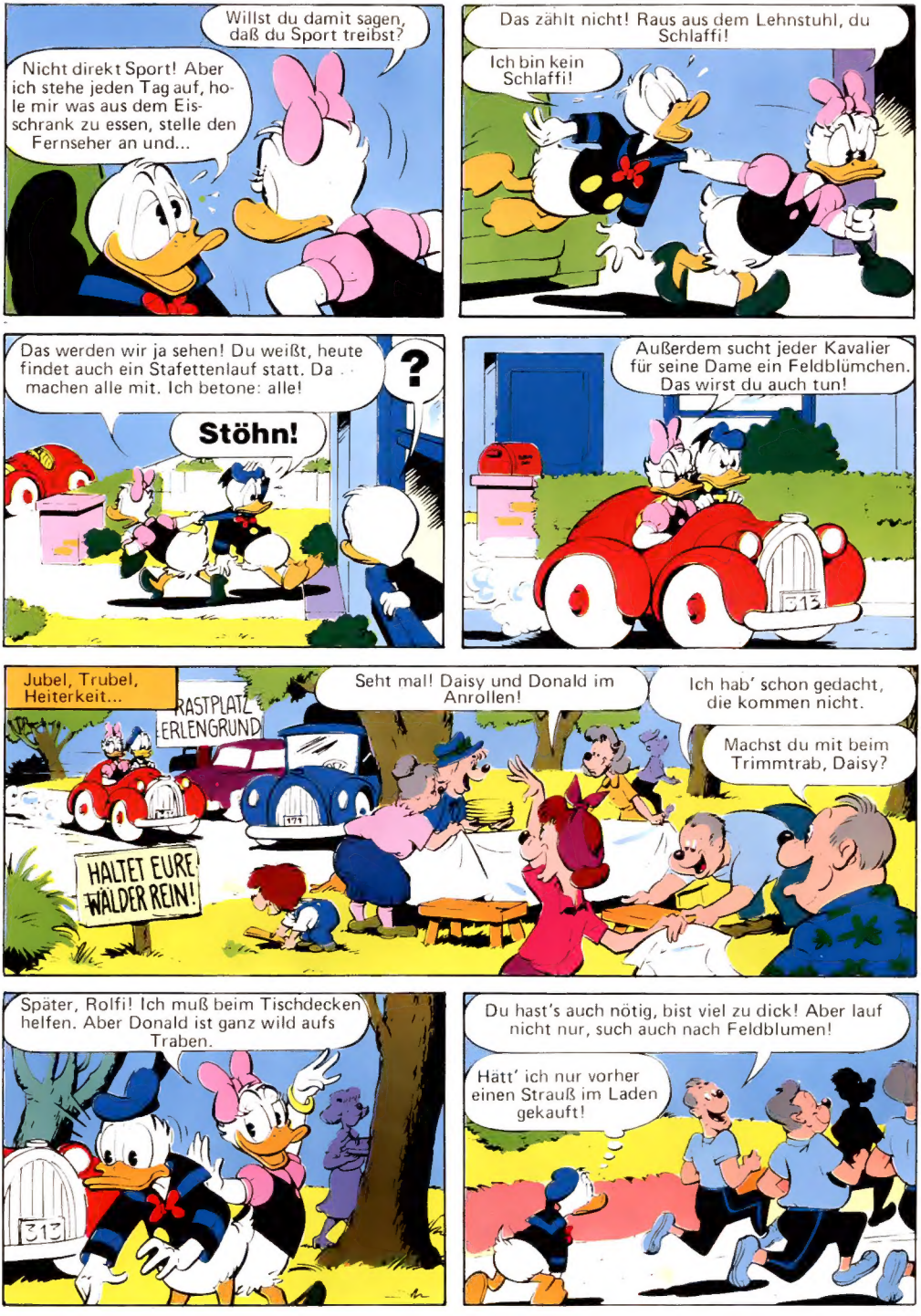
Die Weltmarke mit den 3 Streifen adidas®

Walt Disney's

# DONALD DUCK

## Topfit

Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt). Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Spiel- und Bastelteil: Uli Vogel, Manfred Bäumchen.
Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jährlicher Vorauszahlung DM 83,– , bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 46,80 (PScha Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten. Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen.
Copyright 1982 Walt Disney Productions.
Erscheint unter Code Moral EUROPRESS JUNIOR Brüssel Kontrolle des


Willst du damit sagen, daß du Sport treibst?
Nicht direkt Sport! Aber ich stehe jeden Tag auf, hole mir was aus dem Eisschrank zu essen, stelle den Fernseher an und...
Das zählt nicht! Raus aus dem Lehnstuhl, du Schlaffi!
Ich bin kein Schlaffi!
Das werden wir ja sehen! Du weißt, heute findet auch ein Stafettenlauf statt. Da machen alle mit. Ich betone: alle!
?
Stöhn!
Außerdem sucht jeder Kavalier für seine Dame ein Feldblümchen. Das wirst du auch tun!
Jubel, Trubel, Heiterkeit...
RASTPLATZ ERLENGRUND
HALTET EURE WÄLDER REIN!
Seht mal! Daisy und Donald im Anrollen!
Ich hab' schon gedacht, die kommen nicht.
Machst du mit beim Trimmtrab, Daisy?
Später, Rolfi! Ich muß beim Tischdecken helfen. Aber Donald ist ganz wild aufs Traben.
Du hast's auch nötig, bist viel zu dick! Aber lauf nicht nur, such auch nach Feldblumen!
Hätt' ich nur vorher einen Strauß im Laden gekauft!

Die laufen mir zu schnell. Wozu? Wir haben doch Zeit.
Da komm' ich nicht mit. Und ein Blümchen ist auch nirgends zu sehen.
Halt! Stimmt nicht! Da ist eins!
Hau ruck!
Uff!
Hallo, Agnes! Für dich!
Du kriegst auch ein Blümchen, Mathilde.
Wo ist denn Donald?
Den haben wir unterwegs verloren.
Verloren? Damit spaßt man nicht. Ihm könnte was Ernstes zugestoßen sein.
Aber man lebt noch...
Schnarch!
Donald! Schämst du dich nicht? Statt zu traben, liegst du im Gras und schläfst!

Irrtum deinerseits, Daisy! Ich wollte dir ein Blümchen mit der Wurzel bringen, damit du es im Garten einpflanzen kannst, aber...
Erzähl keine Märchen! Du bist ein totaler Versager!

Mach dich fertig zum Stafettenlauf, Donald! Du bist in der Mannschaft der Butterblumen.
1. Preis ist eine Freifahrt ins Naturschutzgebiet Nattern-halde.
Was soll ich da?

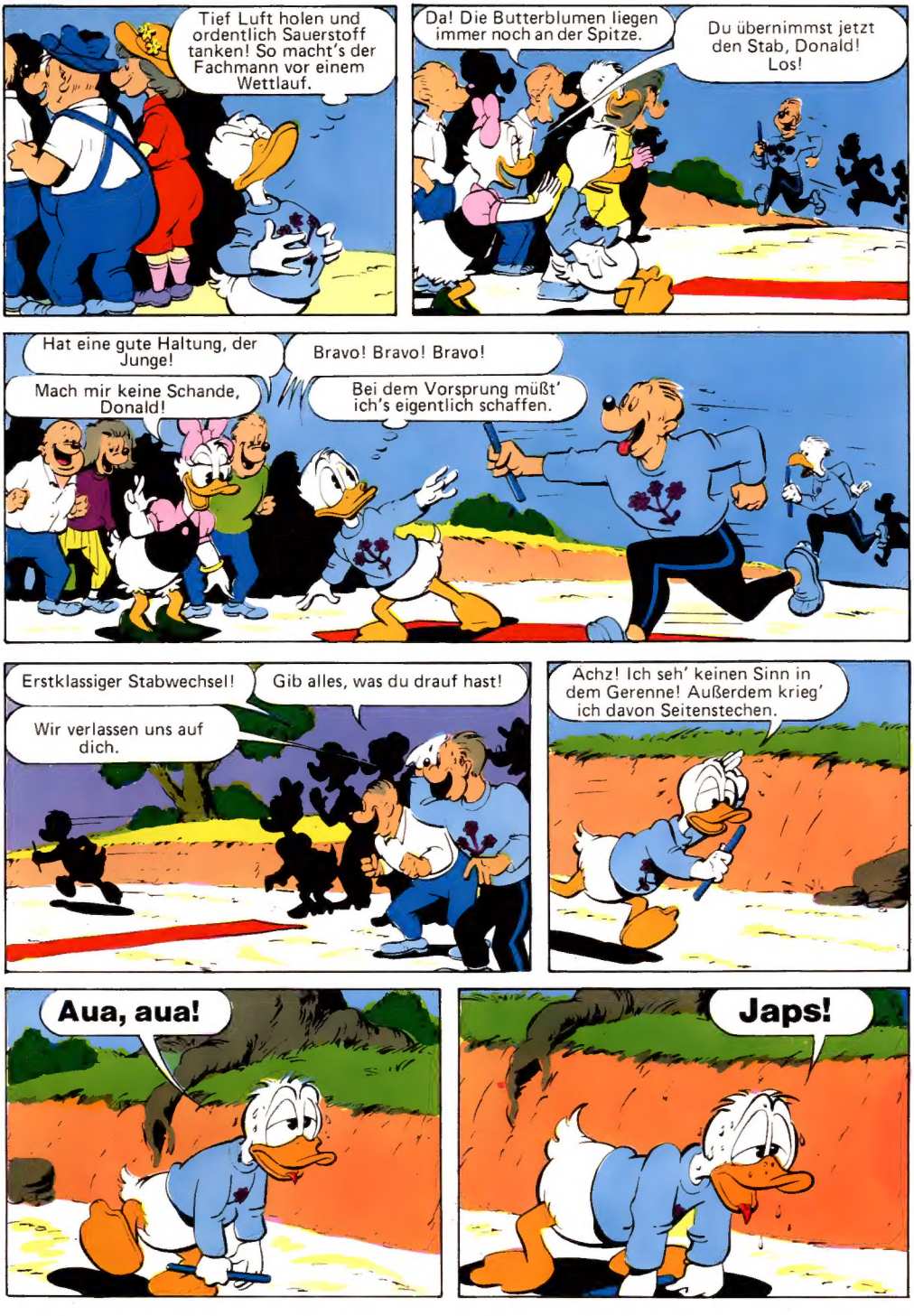
Auf die Plätze! Fertig!
Ich halt' dir die Daumen, Gotthold!
Verpatz bloß nicht den Start, Egon!
Mach ja keinen Quatsch beim Stabwechsel!

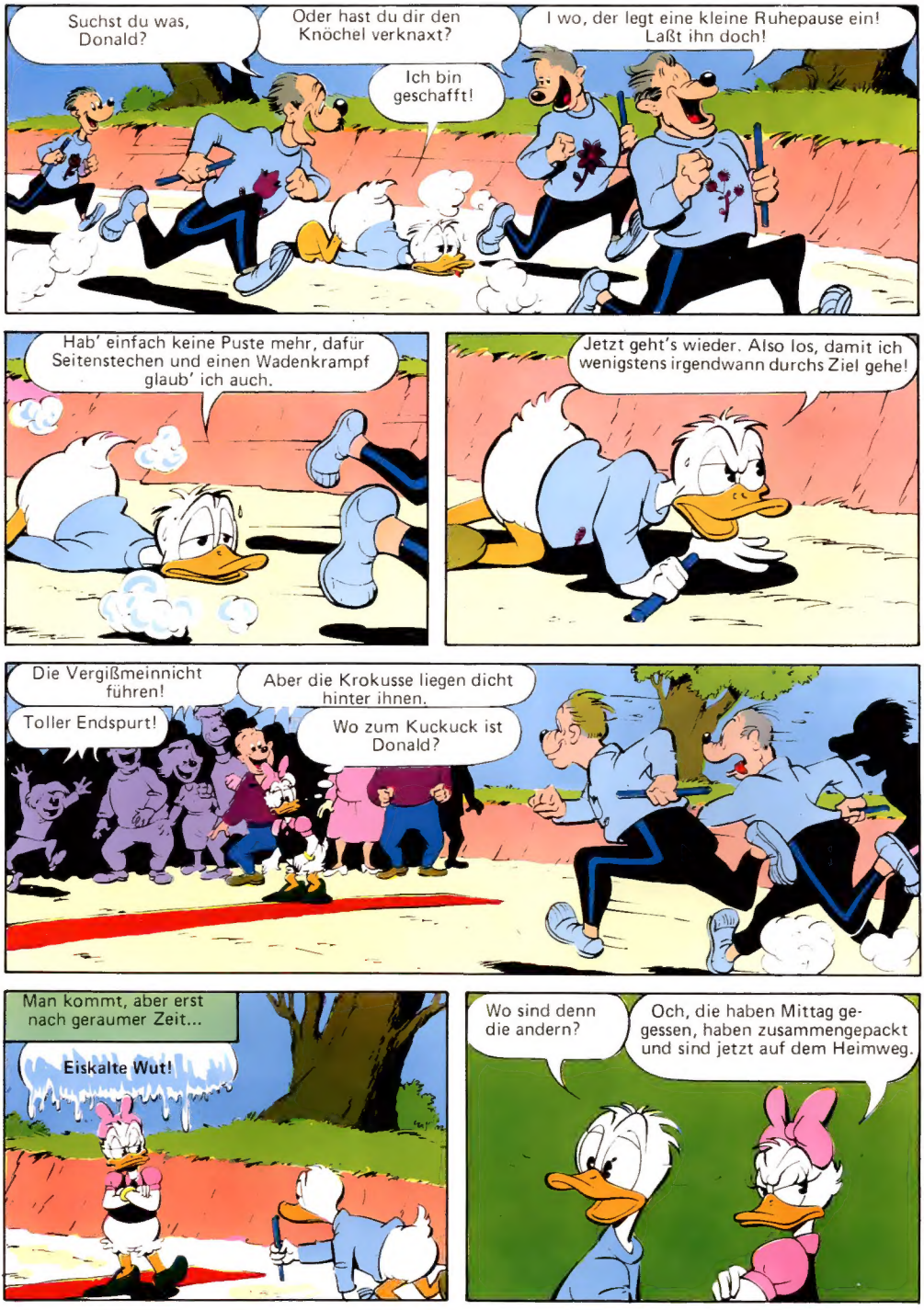
Los!

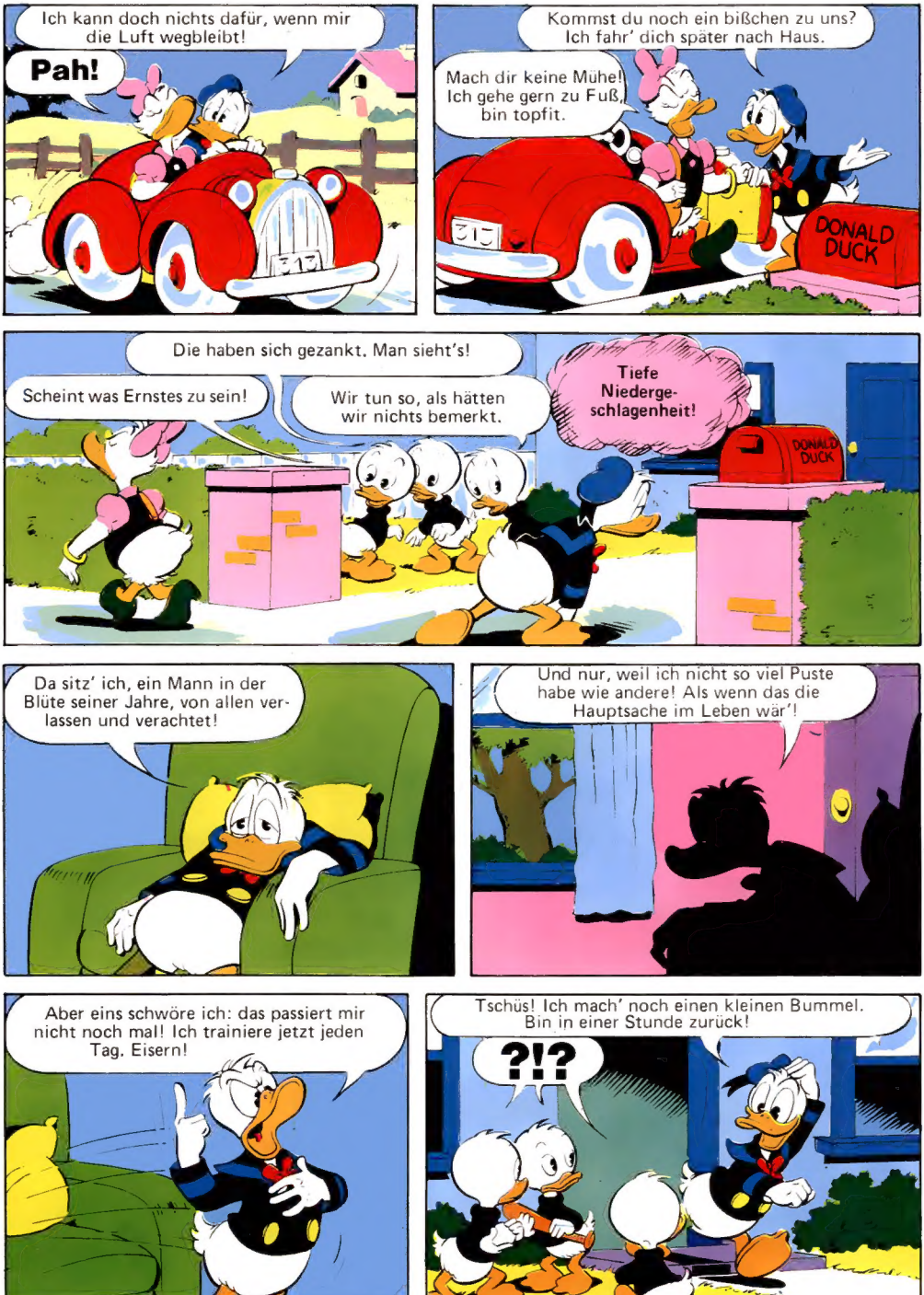
Du läufst die letzte Runde, Donald! Das ist die wichtigste. Da geht's ums Ganze.
Na, das kann was werden!

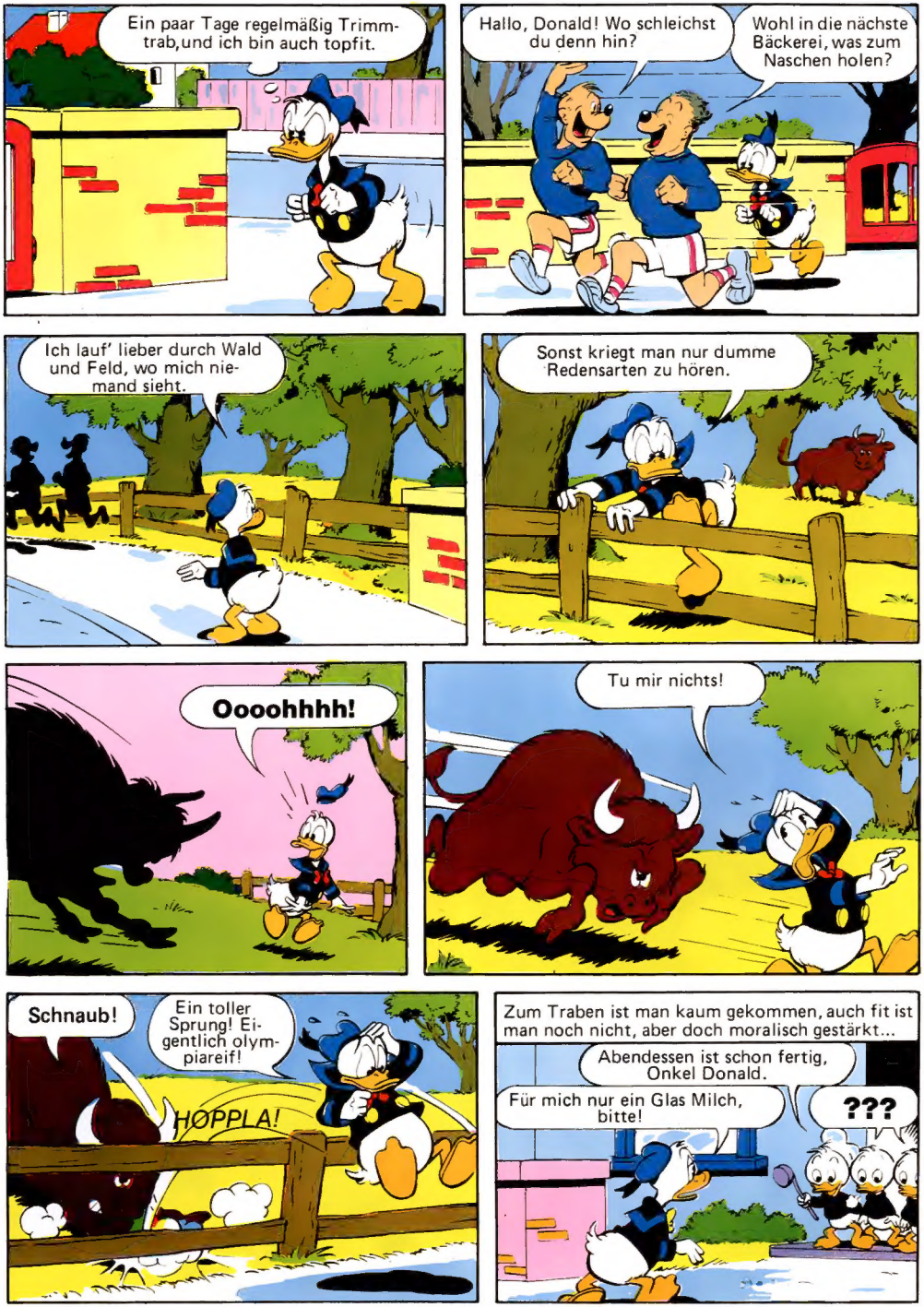
Die erste Runde ist gelaufen!
Die Butterblumen führen!

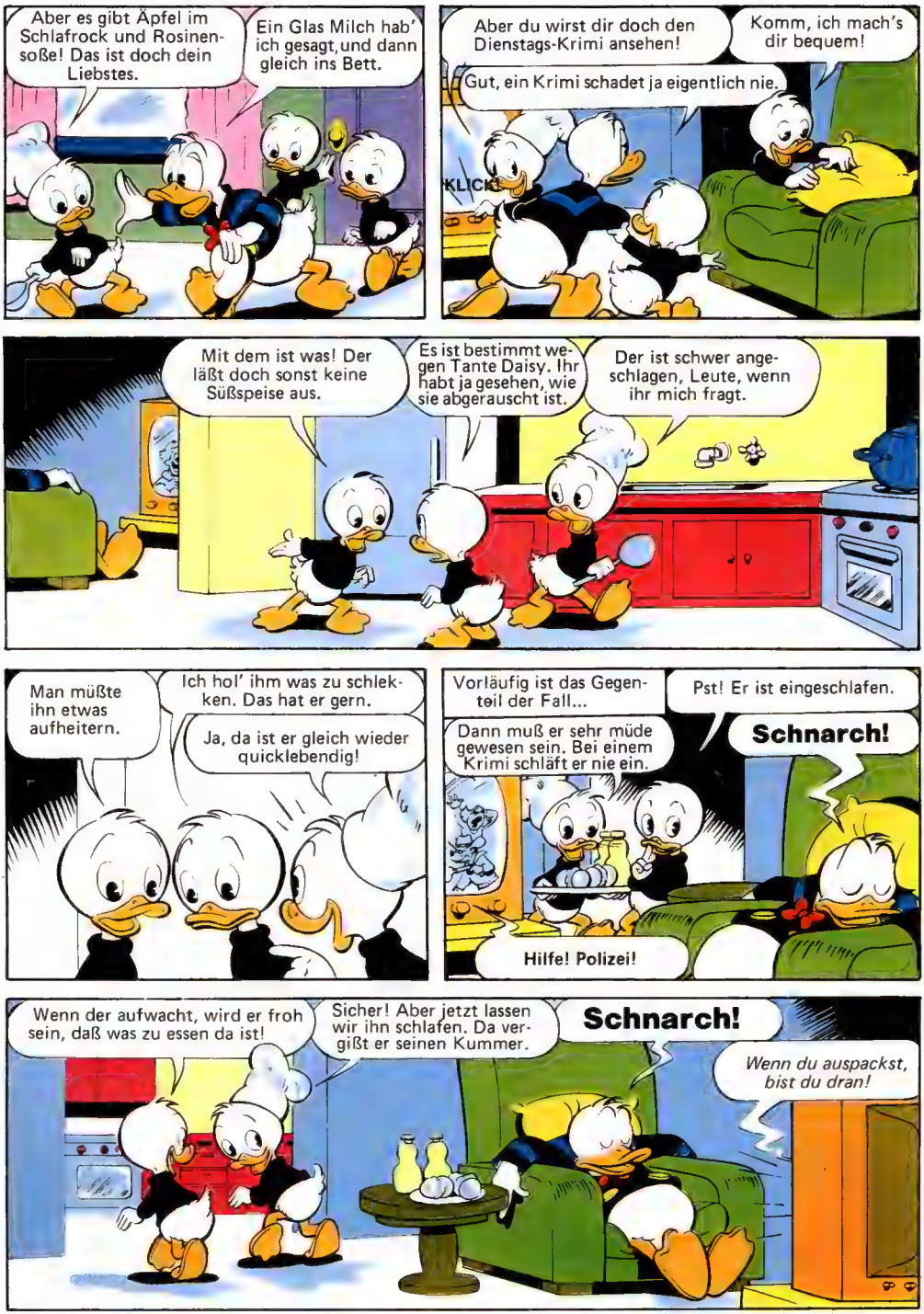
Beim nächsten Stab-wechsel bist du dran.
Ist leider nicht zu vermeiden!

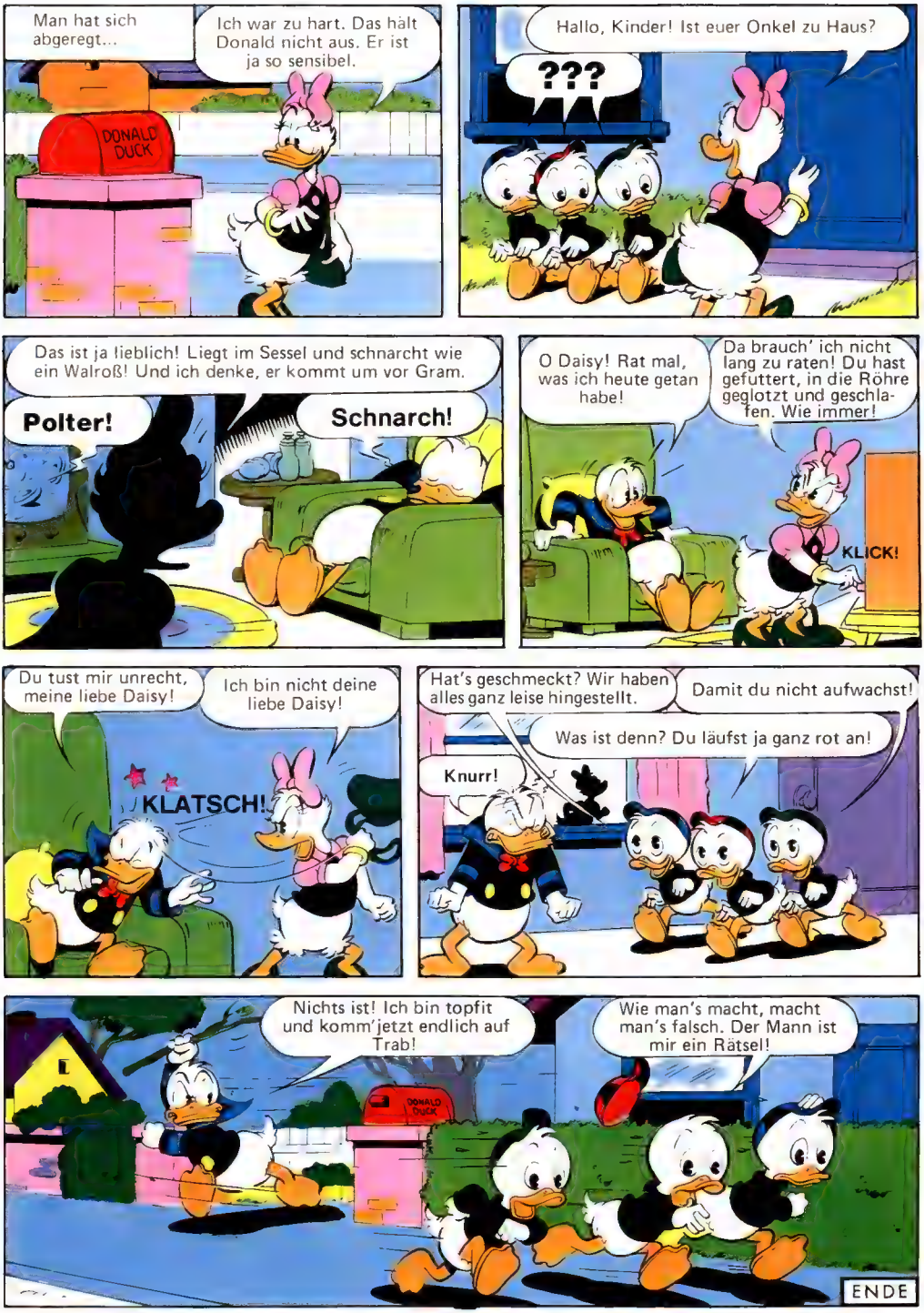

Tief Luft holen und ordentlich Sauerstoff tanken! So macht's der Fachmann vor einem Wettlauf.
Da! Die Butterblumen liegen immer noch an der Spitze.
Du übernimmst jetzt den Stab, Donald! Los!
Hat eine gute Haltung, der Junge!
Bravo! Bravo! Bravo!
Mach mir keine Schande, Donald!
Bei dem Vorsprung müßt' ich's eigentlich schaffen.
Erstklassiger Stabwechsel!
Gib alles, was du drauf hast!
Wir verlassen uns auf dich.
Achz! Ich seh' keinen Sinn in dem Gerenne! Außerdem krieg' ich davon Seitenstechen.
Aua, aua!
Japs!


Suchst du was, Donald?
Oder hast du dir den Knöchel verknaxt?
Ich bin geschafft!
I wo, der legt eine kleine Ruhepause ein! Laßt ihn doch!
Hab' einfach keine Puste mehr, dafür Seitenstechen und einen Wadenkrampf glaub' ich auch.
Jetzt geht's wieder. Also los, damit ich wenigstens irgendwann durchs Ziel gehe!
Die Vergißmeinnicht führen!
Toller Endspurt!
Aber die Krokusse liegen dicht hinter ihnen.
Wo zum Kuckuck ist Donald?
Man kommt, aber erst nach geraumer Zeit...
Eiskalte Wut!
Wo sind denn die andern?
Och, die haben Mittag gegessen, haben zusammengepackt und sind jetzt auf dem Heimweg.


Ich kann doch nichts dafür, wenn mir die Luft wegbleibt!
Pah!
Kommst du noch ein bißchen zu uns? Ich fahr' dich später nach Haus.
Mach dir keine Mühe! Ich gehe gern zu Fuß, bin topfit.
DONALD DUCK
Die haben sich gezankt. Man sieht's!
Scheint was Ernstes zu sein!
Wir tun so, als hätten wir nichts bemerkt.
Tiefe Niedergeschlagenheit!
DONALD DUCK
Da sitz' ich, ein Mann in der Blüte seiner Jahre, von allen verlassen und verachtet!
Und nur, weil ich nicht so viel Puste habe wie andere! Als wenn das die Hauptsache im Leben wär'!
Aber eins schwöre ich: das passiert mir nicht noch mal! Ich trainiere jetzt jeden Tag. Eisern!
Tschüs! Ich mach' noch einen kleinen Bummel. Bin in einer Stunde zurück!
?!?


Ein paar Tage regelmäßig Trimm-trab, und ich bin auch topfit.
Hallo, Donald! Wo schleichst du denn hin?
Wohl in die nächste Bäckerei, was zum Naschen holen?
Ich lauf' lieber durch Wald und Feld, wo mich niemand sieht.
Sonst kriegt man nur dumme Redensarten zu hören.
Oooohhhh!
Tu mir nichts!
Schnaub!
Ein toller Sprung! Eigentlich olympiareif!
HOPPLA!
Zum Traben ist man kaum gekommen, auch fit ist man noch nicht, aber doch moralisch gestärkt...
Abendessen ist schon fertig, Onkel Donald.
Für mich nur ein Glas Milch, bitte!
???


Aber es gibt Äpfel im Schlafrock und Rosinensoße! Das ist doch dein Liebstes.
Ein Glas Milch hab' ich gesagt, und dann gleich ins Bett.
Aber du wirst dir doch den Dienstags-Krimi ansehen!
Komm, ich mach's dir bequem!
Gut, ein Krimi schadet ja eigentlich nie.
KLICK
Mit dem ist was! Der läßt doch sonst keine Süßspeise aus.
Es ist bestimmt wegen Tante Daisy. Ihr habt ja gesehen, wie sie abgerauscht ist.
Der ist schwer angeschlagen, Leute, wenn ihr mich fragt.
Man müßte ihn etwas aufheitern.
Ich hol' ihm was zu schlekken. Das hat er gern.
Ja, da ist er gleich wieder quicklebendig!
Vorläufig ist das Gegenteil der Fall...
Pst! Er ist eingeschlafen.
Dann muß er sehr müde gewesen sein. Bei einem Krimi schläft er nie ein.
Schnarch!
Hilfe! Polizei!
Wenn der aufwacht, wird er froh sein, daß was zu essen da ist!
Sicher! Aber jetzt lassen wir ihn schlafen. Da vergißt er seinen Kummer.
Schnarch!
Wenn du auspackst, bist du dran!


Man hat sich abgeregt...
Ich war zu hart. Das hält Donald nicht aus. Er ist ja so sensibel.
DONALD DUCK
Hallo, Kinder! Ist euer Onkel zu Haus?
???
Das ist ja lieblich! Liegt im Sessel und schnarcht wie ein Walroß! Und ich denke, er kommt um vor Gram.
Polter!
Schnarch!
O Daisy! Rat mal, was ich heute getan habe!
Da brauch' ich nicht lang zu raten! Du hast gefuttert, in die Röhre geglotzt und geschlafen. Wie immer!
KLICK!
Du tust mir unrecht, meine liebe Daisy!
Ich bin nicht deine liebe Daisy!
KLATSCH!
Hat's geschmeckt? Wir haben alles ganz leise hingestellt.
Damit du nicht aufwachst!
Was ist denn? Du läufst ja ganz rot an!
Knurr!
Nichts ist! Ich bin topfit und komm'jetzt endlich auf Trab!
Wie man's macht, macht man's falsch. Der Mann ist mir ein Rätsel!
DONALD DUCK
ENDE

Jean und Jack
Willst Du auch mal reiten?
Au ja, prima!
Oh weh!
So ein Mist.
Komm, nimm unsere Jeans & Jackets, die sind unverwüstlich und halten ewig und drei Tage!
Danke, vielen Dank.
ORIGINAL
MUSTANG
Jeans & Jackets

WALT DISNEY'S

# OMA DUCK

## Stadtleute

Entschuldigen Sie die Störung!
Wen müssen wir denn um Erlaubnis fragen, wenn wir hier draußen campen wollen?
Wie? Äh, das Land gehört Oma Duck! Ihr Bauernhof liegt dort hinter den Bäumen.

Immer geradeaus! Kann man gar nicht verfehlen.
Gott sei Dank, die sind weg! Da kann ich ja weiterschlafen.

Man fragt höflich um Erlaubnis...
Natürlich können Sie auf meinem Land campen. Ich zeige Ihnen wo.

Gehen Sie den Weg lang, bis Sie zum Bach kommen. Dort ist es besonders schön.
Wirklich sehr freundlich von Ihnen, Frau Duck!

Das muß die Stelle sein, die die alte Dame gemeint hat.
Na endlich! Ich kann kaum noch laufen.
Jetzt wird uns eine Tasse Tee guttun.

Ich hol' schon mal Wasser... iiih!
PLISCH!

Ob man das Wasser trinken kann? Da sind Fische drin und wer weiß was noch!
Frag doch lieber beim Bauernhof nach. Wir machen inzwischen Feuer.

Man erkundigt sich...
Ob man das Wasser trinken kann? Ihr Stadtleute seid doch wirklich seltsam! Vielleicht lernt ihr's noch.

Aber um Sie zu beruhigen! Ich lasse Ihnen Wasser von unserem Brunnen bringen.
Franz!
Da kommt er ja endlich! Er wird Ihnen einen Eimer Wasser zu Ihrem Lagerplatz bringen.
Stadtvolk! Das Wasser hätt' er sich doch selbst holen können. Immer muß ich so schuften.
KNIRK!
KNIRK
Franz, wo bleibt deine Gastfreundschaft?
Die Herren sind von ihrer Wanderung müde! Kann man ja verstehen! Und dir kann ein bißchen Bewegung nichts schaden.
Mir schadet jede Bewegung! Macht müde!
Unter Protest erledigt man die Arbeit, um sich gleich Gewohntem hinzugeben...
Das wär' erledigt! Sieht der Heuhaufen einladend aus! Geeignet für ein Schläfchen vor dem Essen!
Am Lagerfeuer...
Seht doch nur! Das Wasser kocht schon.
Es geht nichts über eine Tasse Tee!
Da hast du recht! O weh! Mir fällt ein, wir haben keine Milch.
Kaum liegt man darnieder, schon wird man gestört...
Franz! Wo steckst du?
CHRRR!
Franz, die Herren brauchen etwas Milch, und ich hab' auch keine mehr. Geh und melk Bessie!
Immer ich!

# „Erst esse ich einen Butterkeks und dann noch einen und dann mache ich bei der großen Malaktion von De Beukelaer mit."

Der Malwettbewerb geht so: Jeder, der gern Kekse von De Beukelaer ißt, malt jemanden, der gerade einen Keks von De Beukelaer ißt – einen aus der Prinzenrolle, einen Butterkeks oder einen anderen Keks von De Beukelaer. Man kann malen, womit man will: Bleistift, Buntstift, Filzer, Wasser-, Plaka- oder andere Farben.

Für die 200 schönsten Keks-Esser gibt's als Belohnung eine Malkiste im Wert von je 100 Mark. Die zwölf allerbesten Maler bekommen außerdem einen Kalender, in dem ihr eigener Keks-Esser groß und bunt abgebildet und ihr Name genannt ist. Wer die Gewinner sind, ermittelt eine fachkundige Jury; sie berücksichtigt natürlich auch das Alter.

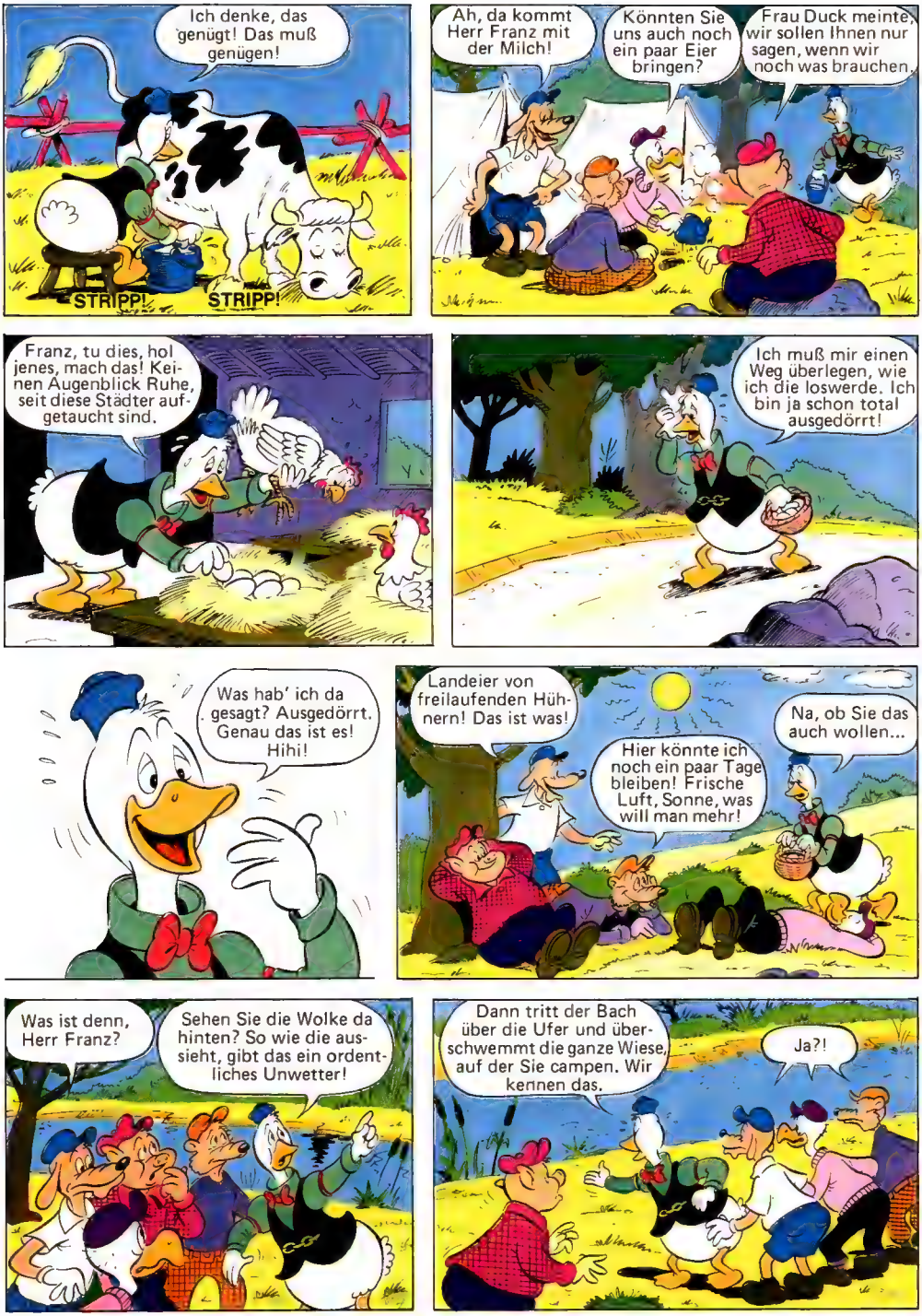
Und so schickst Du Dein Bild an uns: Schreib auf die Rückseite deutlich Deinen Namen, Deine Adresse und Dein Alter. Gib dort außerdem an, wie das neue Zeichen für die Kunst des Backens aussieht; Du kannst es zeichnen oder auch ausschneiden und aufkleben. Und dann schreib noch dazu, was Du in Deiner Malkiste haben möchtest, falls Du gewinnst: 1. Acrylfarben, 2. Ölfarben, 3. Aquarellfarben, 4. Pastellkreiden, 5. Malsachen für Kinder.

Dein Bild schickst Du an: G.B.G. General Biscuits GmbH, Stichwort „Malwettbewerb", Arnoldstraße 62, 4152 Kempen/Ndrh. 1.

Einsendeschluß ist der 30. 9. 1982. Teilnahmeberechtigt sind alle außer den Mitarbeitern des Hauses General Biscuits GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Viel Spaß.

Die Kunst des Backens
De Beukelaer

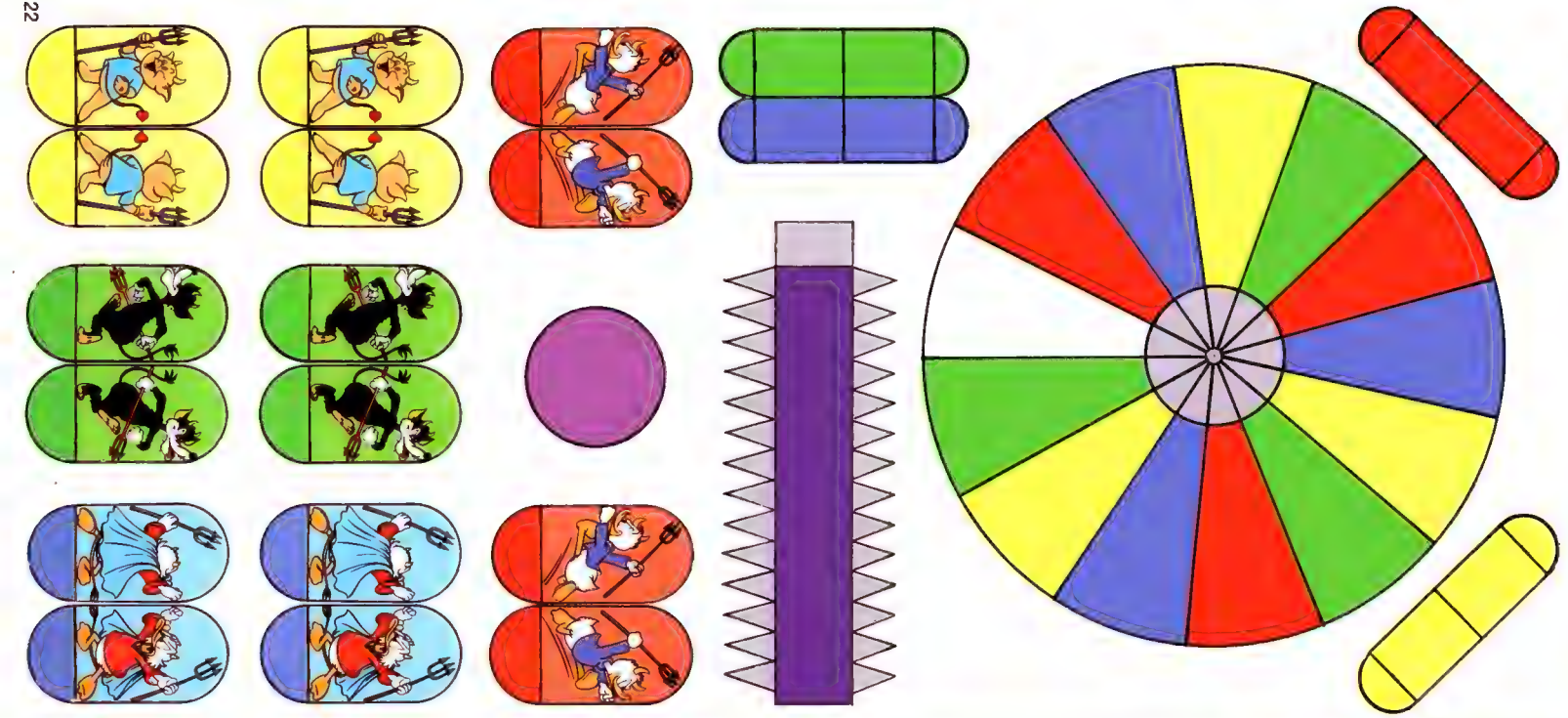

Ich denke, das genügt! Das muß genügen!
STRIPP!
STRIPP!
Ah, da kommt Herr Franz mit der Milch!
Könnten Sie uns auch noch ein paar Eier bringen?
Frau Duck meinte, wir sollen Ihnen nur sagen, wenn wir noch was brauchen.
Franz, tu dies, hol jenes, mach das! Keinen Augenblick Ruhe, seit diese Städter aufgetaucht sind.
Ich muß mir einen Weg überlegen, wie ich die loswerde. Ich bin ja schon total ausgedörrt!
Was hab' ich da gesagt? Ausgedörrt. Genau das ist es! Hihi!
Landeier von freilaufenden Hühnern! Das ist was!
Hier könnte ich noch ein paar Tage bleiben! Frische Luft, Sonne, was will man mehr!
Na, ob Sie das auch wollen...
Was ist denn, Herr Franz?
Sehen Sie die Wolke da hinten? So wie die aussieht, gibt das ein ordentliches Unwetter!
Dann tritt der Bach über die Ufer und überschwemmt die ganze Wiese, auf der Sie campen. Wir kennen das.
Ja?!

Dann wollen wir lieber gar kein Risiko eingehen und unsere Sachen packen.
Hat doch was Gutes, daß ihr hier auf dem Land euch so gut mit dem Wetter auskennt.
Endlich die gewohnte Ruhe...
Die Herren werden es sich bestimmt in ihren Zelten schon bequem gemacht haben. Dann ist für uns auch Feierabend.
Wenn Frau Großmutter wüßte...
KLOPF!
KLOPF!
...aber sie weiß es ja nicht... Nanu?!
Ja, wie? Sie wollen schon wieder weiter?
Ja! Wir wollen uns heut nacht nicht von der Flut überraschen lassen!
Flut? Heute nacht? Kann ich mir nicht vorstellen. Aber Sie können gern im Haus übernachten.
Gern! Liebend gern!
Das war nicht vorgesehen...
Laß die Teller nicht fallen. Und wenn du mit dem Abwasch fertig bist, kannst du Kaffeewasser aufstellen und den Kuchen in den Ofen schieben.
Hätt' ich doch nur meinen Mund gehalten! Aber jetzt ist es zu spät.
ENDE

Walt Disney Productions

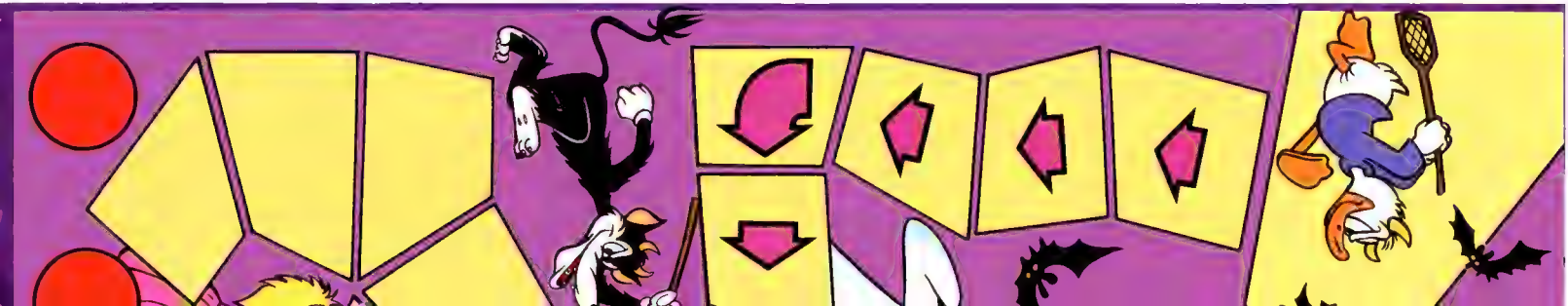
Einfach den Zeigefinger an die gestanzte Linie halten und die Umrandung mit der anderen Hand vorsichtig abtrennen!

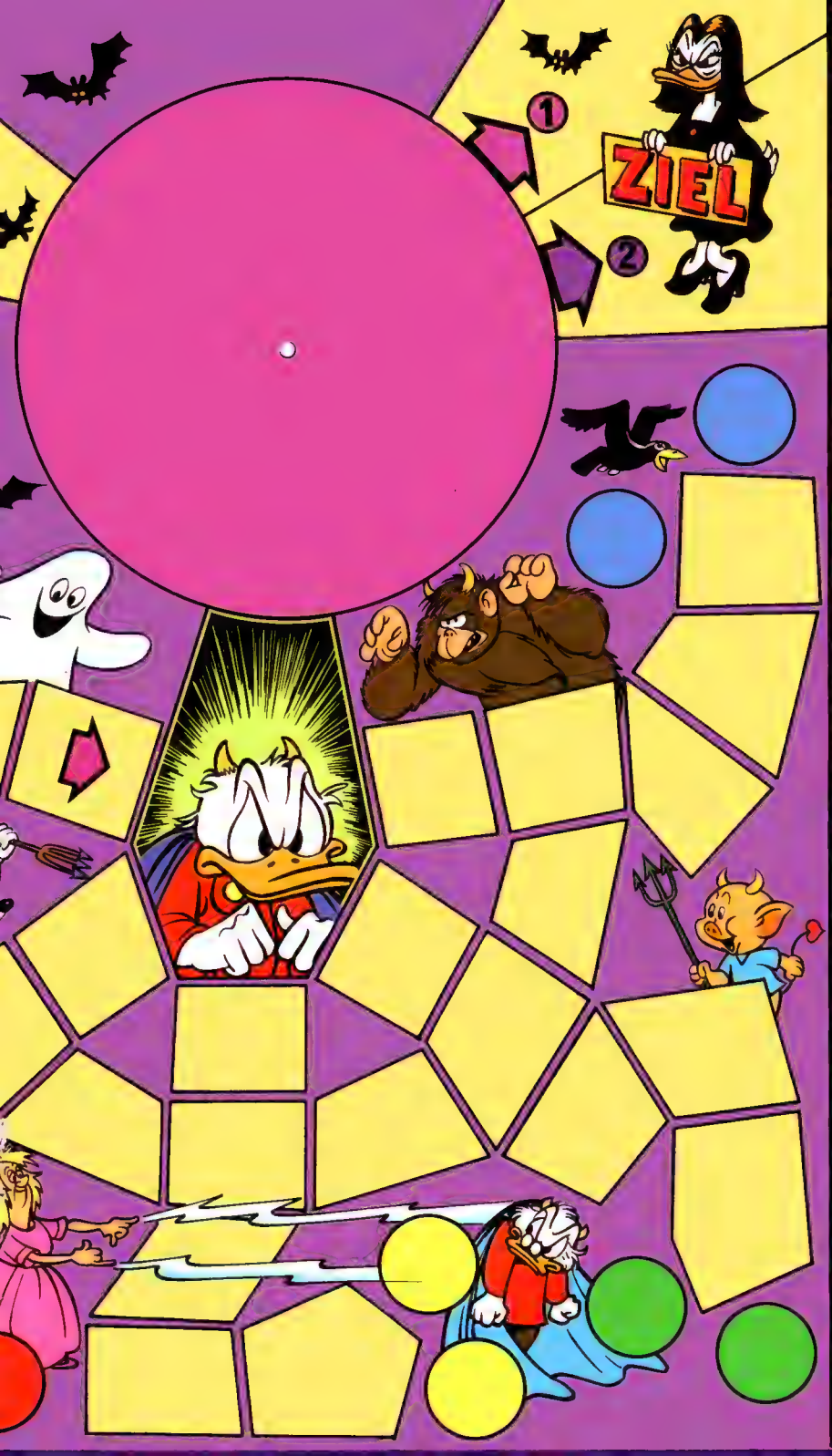
## Basteln ohne Schere



Konzeption Vogel

© Walt Disney Productions






| | |
|---|---|
| 6 | 6 |
| 5 | 5 |
| 4 | 4 |
| 3 | 3 |
| 2 | 2 |
| 1 | 1 |
| | |

| | |
|---|---|
| 6 | 6 |
| 5 | 5 |
| 4 | 4 |
| 3 | 3 |
| 2 | 2 |
| 1 | 1 |
| | |

# TEUFELS-RAD

Heute im Spiel- und Bastelteil

**Hallo, Freunde!**
**Höllisch heiß geht es her bei unserem Teufelsrad, einem Spiel, das genauso lustig ist wie spannend. Neben den im Bastelbogen enthaltenen Teilen braucht Ihr noch zweierlei: zum Basteln eine Musterbeutelklammer (gibt's in jedem Schreibwarengeschäft) und zum Spielen einen Würfel.**

**So wird das Teufelsrad gebastelt**

Spielfiguren und Punktemarkierer wie auf *Abb. 1.* Auf einen Pfennig geklebt stehen die Figuren besser. Das Teufelsrad mit der Musterbeutelklammer am Spielplan befestigen *(Abb. 2),* so daß man es gut drehen kann. Dann noch – wie auf *Abb. 3* zu sehen – den Drehgriff aufkleben. Und damit ist das Teufelsrad schon spielfertig.

1

2

3

## Spielregel

**Ein Wort vorab**

Ein paar Spielfeldern wollen wir Namen geben:
Das große Feld mit dem Donald-Teufel-Kopf ist das *Zusteigefeld.*
Das Feld mit dem rennenden Donald-Teufel ist das *Aussteigefeld.*
Die beiden Felder, auf denen die Hexe Gundel das Schild mit dem Wort Ziel hält, sind die *Zielfelder.*

**Die Anfangsstellung**

Das Teufelsrad steht so, daß sein weißes Feld direkt ans Zusteigefeld anschließt. Die Spielfiguren stehen auf den runden Feldern ihrer jeweiligen Farbe. Bei nur drei Mitspielern entfallen die blauen Figuren, bei zwelen spielt jeder mit zwei Farben.

**Spielziel**

Gewonnen hat, wer als erster 6 Punkte erreicht. Punkte bekommt man, indem man über das Zusteigefeld aufs Teufelsrad aufsteigt und durch richtiges Drehen auf einem der beiden Zielfelder wieder absteigt. Zielfeld 1 zählt einen, Zielfeld 2 zwei Punkte. Der jeweilige Punktestand wird am rechten Rand des Spielfeldes mit den Markierern auf den Punkteleisten angezeigt.

**Würfeln, Ziehen, Drehen und Schlagen**

Es wird reihum gewürfelt. Ganz wichtig ist, daß man jeden Wurf auf zweierlei Art verwenden kann. Entweder: Man zieht mit einer Figur. Oder: Man dreht das Teufelsrad soviele Felder links- oder rechtsherum, wie man Augen gewürfelt hat. – Gegnerische Figuren können geschlagen werden, nur auf dem Zu- und Aussteigefeld nicht: Auf diesen beiden Feldern können gleichzeitig mehrere Figuren stehen.

**So steigt man aufs Teufelsrad**

Aufs Teufelsrad gelangt man über das Zusteigefeld. Aufsteigen kann man, wenn direkt neben dem Zusteigefeld ein Teufelsradfeld der eigenen Farbe steht. Da gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder: Man zieht auf das Zusteigefeld, wenn das Teufelsrad in der eigenen Farbe dort bereits anschließt – dann wechselt man ohne weiteren Wurf direkt aufs Teufelsrad über. Oder: Man kommt aufs Zusteigefeld, wenn eine andere Farbe dort anschließt. Dann muß man warten. Erst wenn man selbst (oder ein anderer Spieler) das Teufelsrad so dreht, daß die eigene Farbe neben dem Zusteigefeld zu stehen kommt, kann man aufsteigen – dann aber ohne weiteren Wurf und sofort, egal, ob man gerade an der Reihe ist oder nicht.
Ein Beispiel: Der rote Spieler hat eben eine 2 gewürfelt. Mit diesem Wurf kann er das Teufelsrad so drehen, daß ein rotes Feld direkt neben das Zusteigefeld kommt. Dann kann er sofort aufsteigen.

**Und so steigt man wieder ab**

Kommt eine Spielfigur, die auf dem Teufelsrad steht direkt neben einem Zielfeld oder neben dem Aussteigefeld zu stehen, muß sie absteigen. Vom Aussteigefeld muß sie wieder zurücklaufen und irgendwann erneut zusteigen. Bei den Zielfeldern werden erst einmal die entsprechenden Punkte vermerkt; dann wird die Spielfigur wieder auf ihr rundes Anfangsfeld gestellt, von wo aus sie wieder ins Spielgeschehen eingreifen kann.
Klar, daß man versucht, das Teufelsrad für die eigenen Figuren möglichst günstig und für die anderen möglichst ungünstig zu drehen.

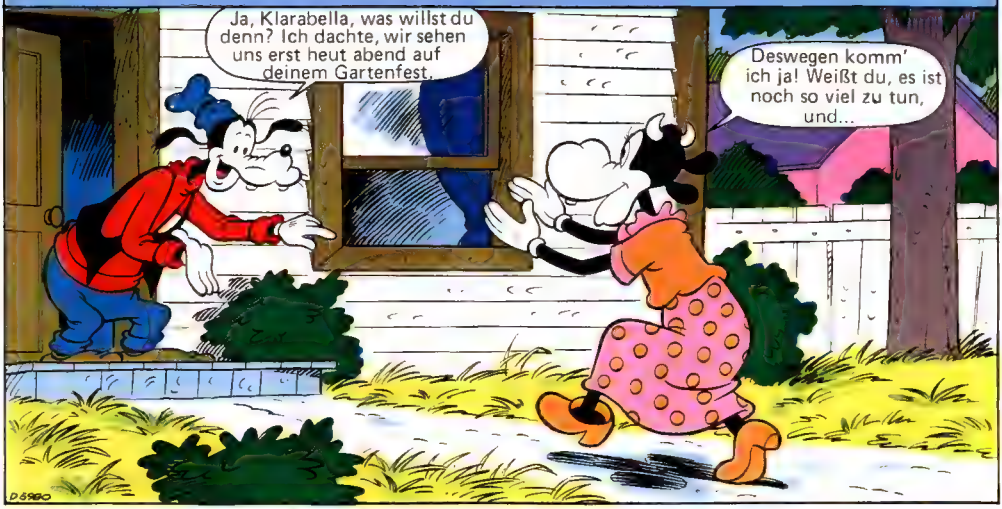
*Im nächsten Heft gibt's wieder ein einteiliges Spiel – ein echtes Geschicklichkeitsspiel diesmal: UFO. Schaut es Euch auf der Rückseite dieses Heftes schon mal an! (Wer besonders gut vorsorgen will, legt schon mal zwei Zahnstocher zum Basteln in der nächsten Woche bereit.)*

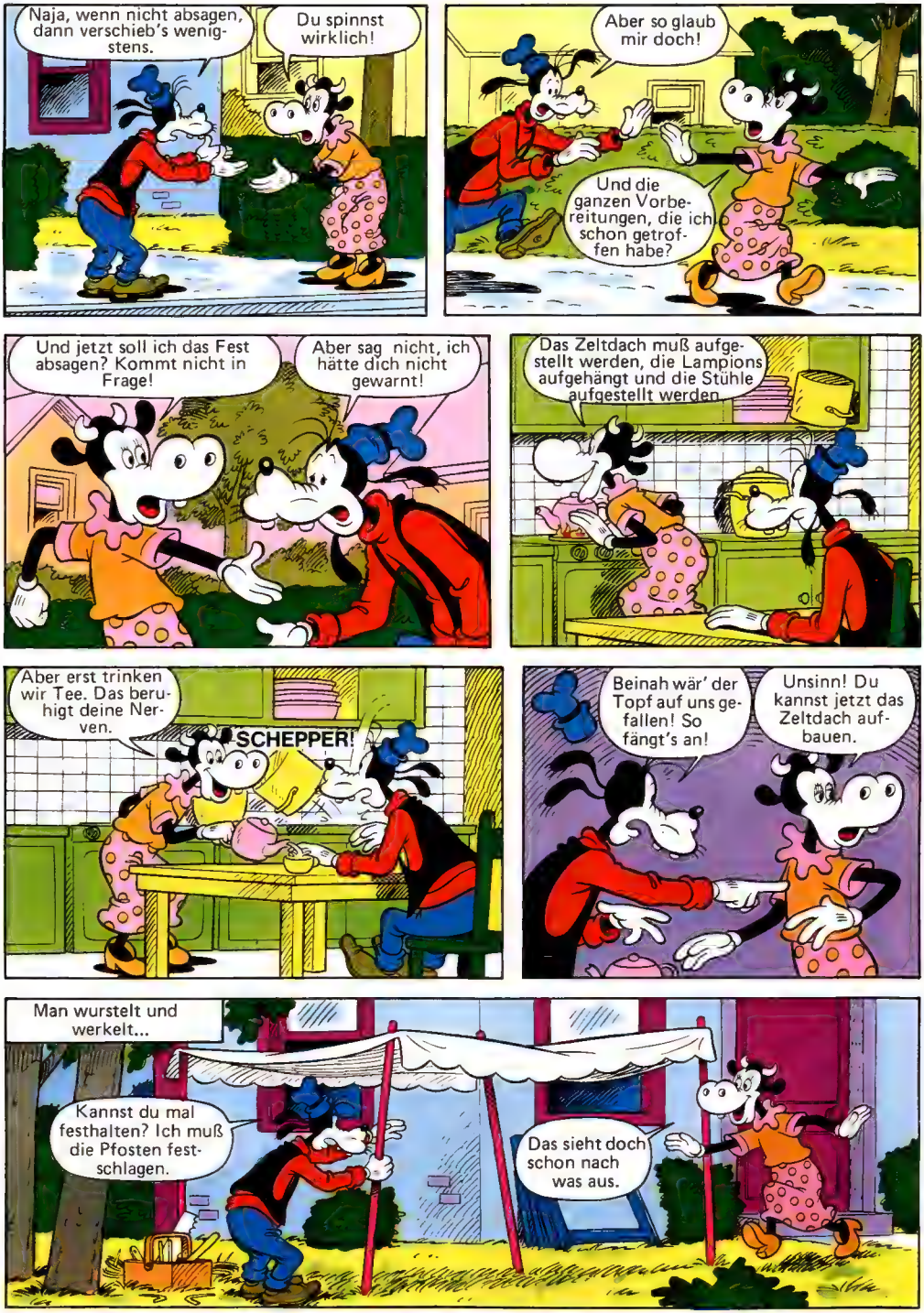
© Walt Disney Productions

Walt Disney's

# GOOFY

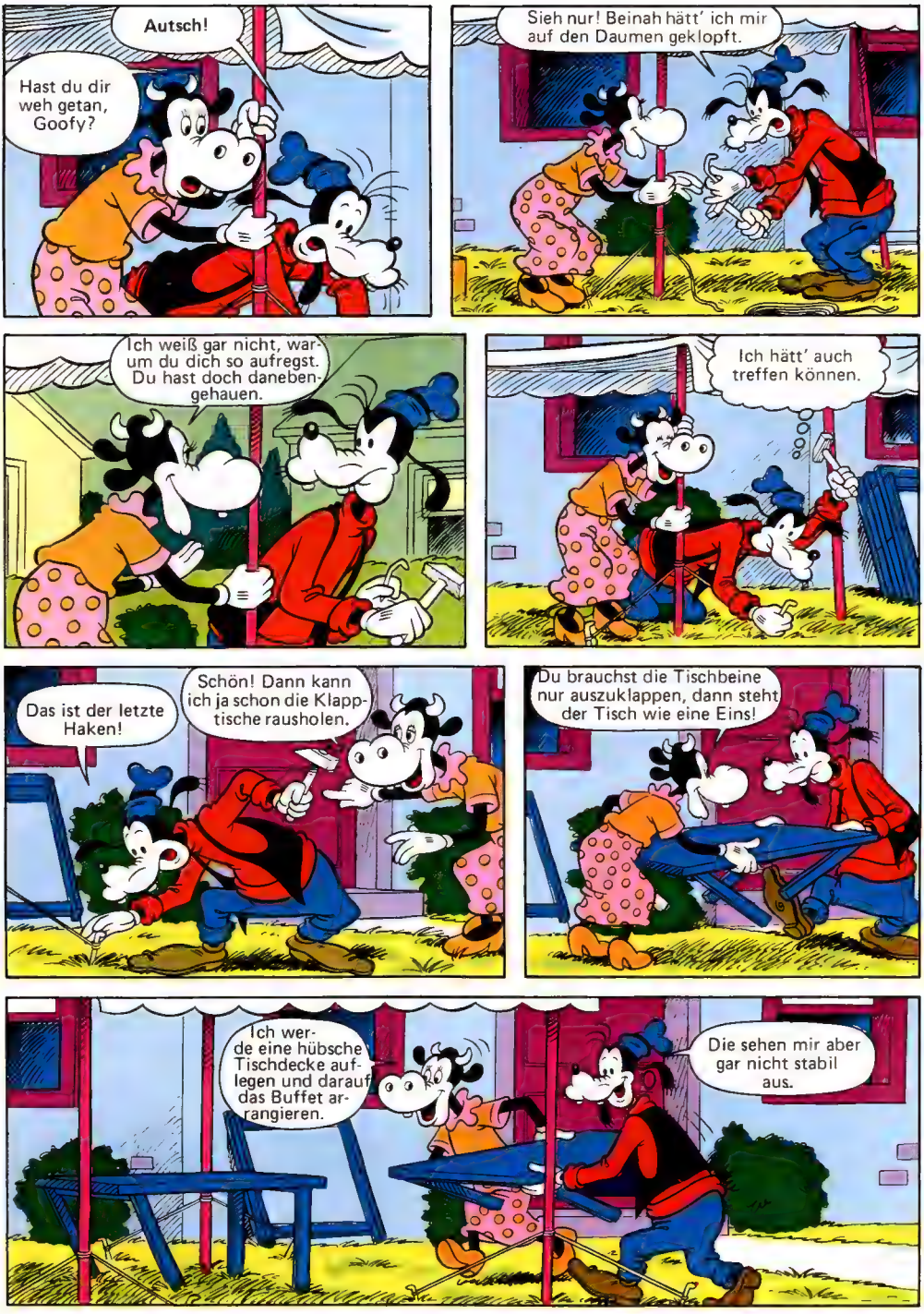
## Unter keinem guten Stern







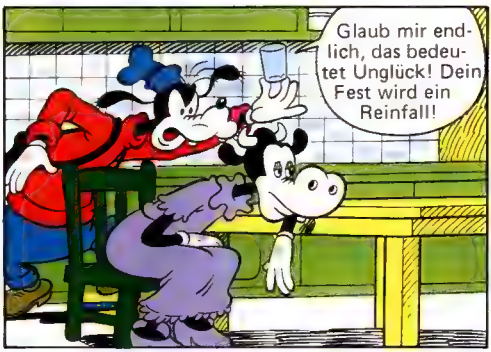

UFO – das tolle Spiel für



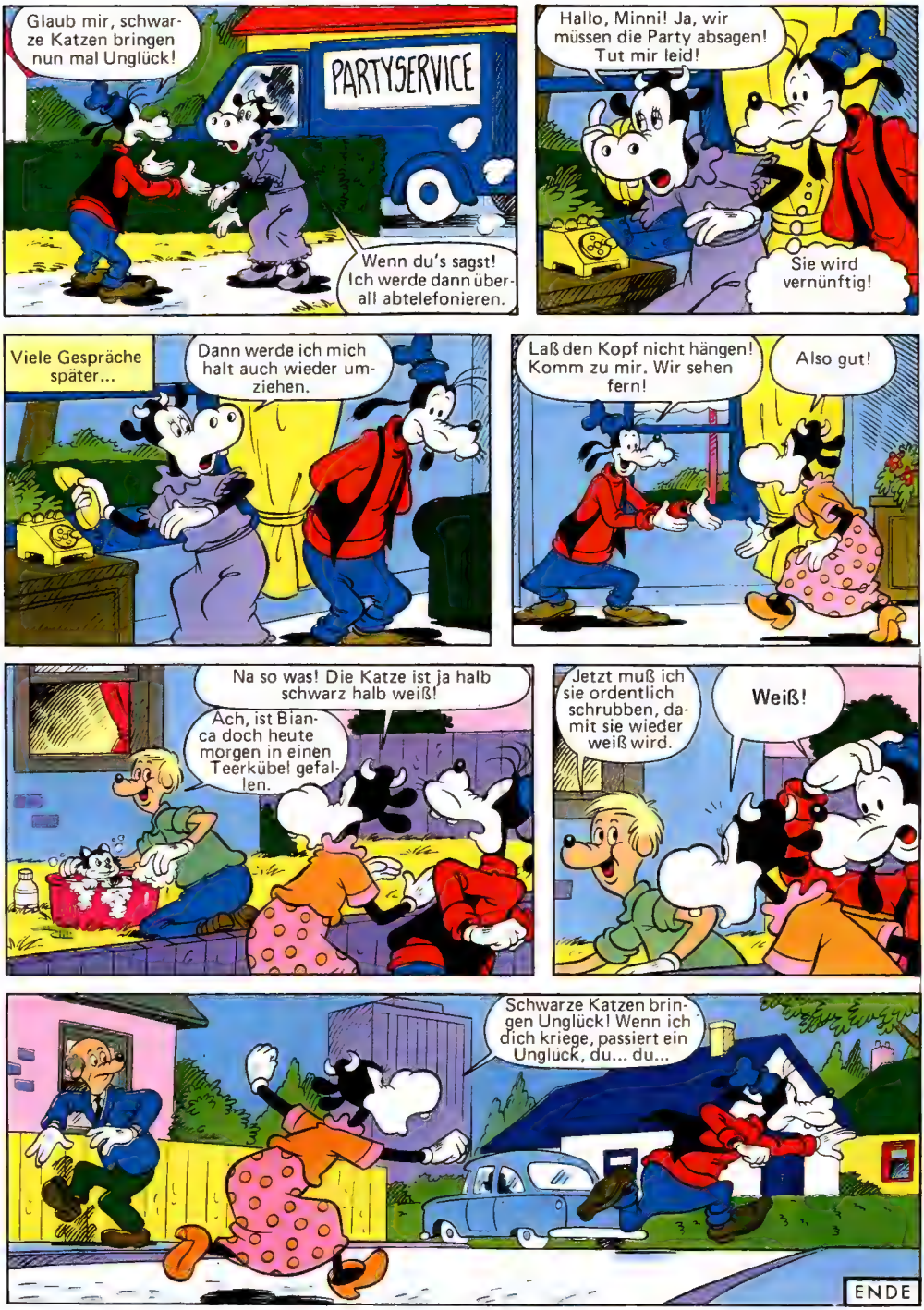



# Nachwuchs-Astronauten kommt...

Perfekte Ziellandungen



bringen eine Menge Punkte!


Glaub mir, schwarze Katzen bringen nun mal Unglück!
PARTYSERVICE
Wenn du's sagst! Ich werde dann überall abtelefonieren.
Hallo, Minni! Ja, wir müssen die Party absagen! Tut mir leid!
Sie wird vernünftig!
Viele Gespräche später...
Dann werde ich mich halt auch wieder umziehen.
Laß den Kopf nicht hängen! Komm zu mir. Wir sehen fern!
Also gut!
Na so was! Die Katze ist ja halb schwarz halb weiß!
Ach, ist Bianca doch heute morgen in einen Teerkübel gefallen.
Jetzt muß ich sie ordentlich schrubben, damit sie wieder weiß wird.
Weiß!
Schwarze Katzen bringen Unglück! Wenn ich dich kriege, passiert ein Unglück, du... du...
ENDE

Jetzt gibt es eines der beliebtesten Disney-Comic-Hefte in Zweitauflage:

# Jetzt noch mehr Spaß mit

## Walt Disneys Micky vision

Von Euren lustigen Freunden aus der MICKYVISION gab es schon vor vielen Jahren unheimlich dufte Comic-Geschichten. Wir dachten uns, wir machen Euch eine Riesenfreude damit, wenn wir sie jetzt veröffentlichen. Denn für Euch ist das schließlich alles ganz neu!

**Jeden Monat!** Überall wo es Zeitschriften gibt.

Und ebenso neu – liebe Freunde – ist für Euch der MULTI-STICKER in jedem Heft! Das sind viele lustige, bunte Aufkleber auf einmal, mit denen Ihr eine Menge anfangen könnt! Praktisch! Spaßig! Jedesmal eine tolle Überraschung!

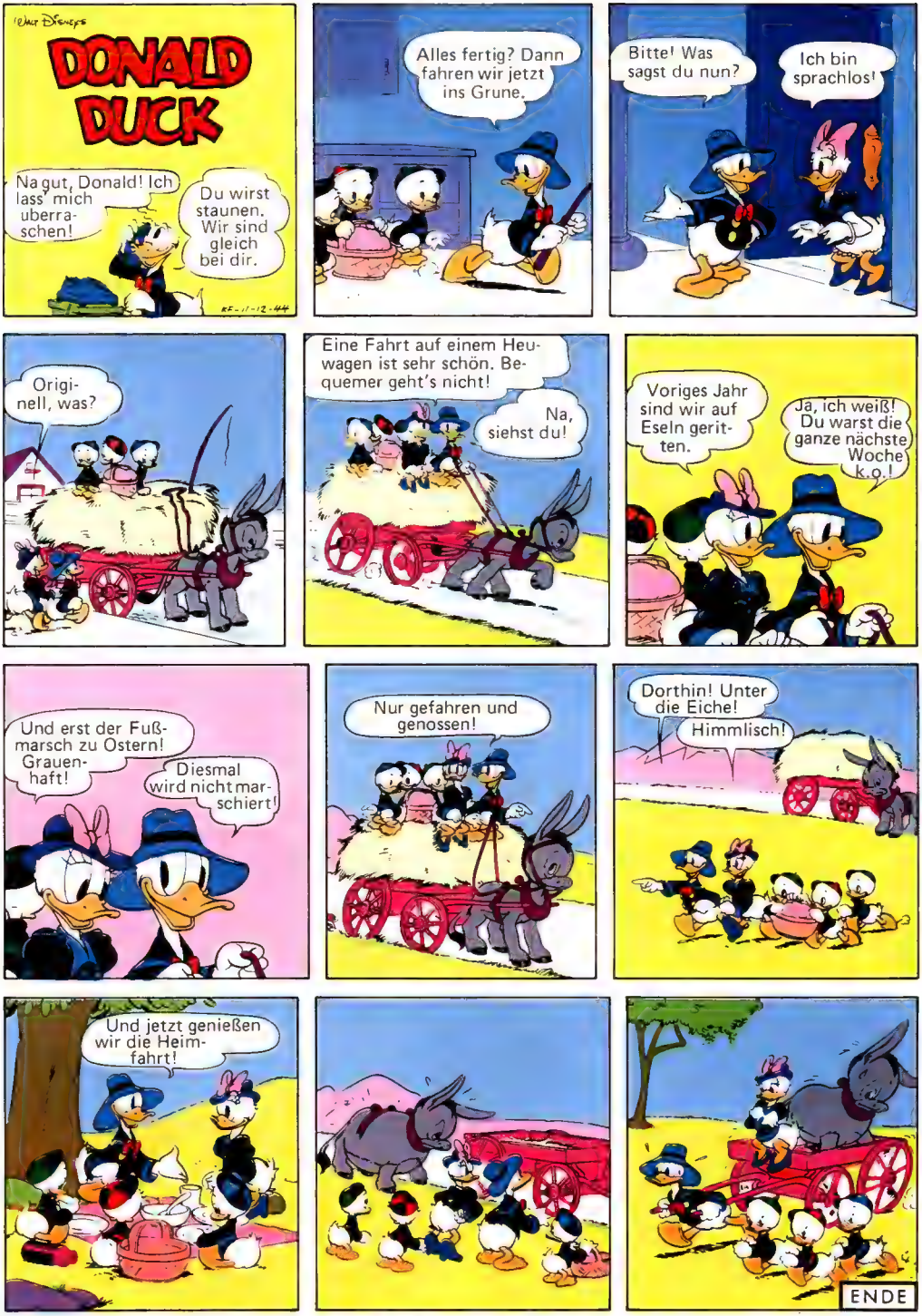
**Besonders originell...**

...sind zum Beispiel die Donald-Kleber auf Eurem ersten MULTI- STICKER. Damit könnt Ihr eine einfache Streichholzschachtel in ein lustiges Stimmungsbarometer verwandeln...

©Walt Disney Productions

# Multi-Sticker-

Viele bunte Aufkleber auf einmal!



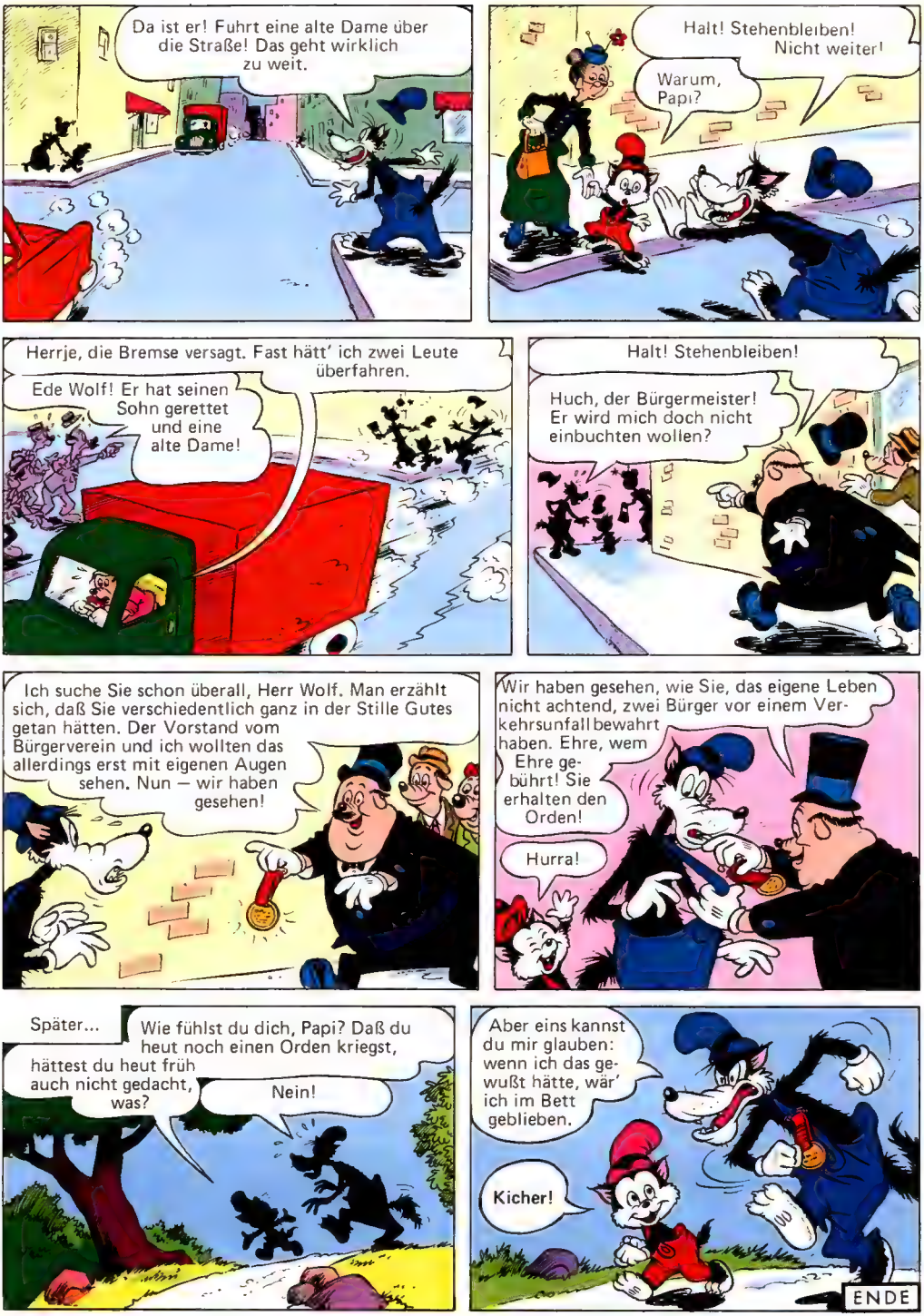



UFO – das tolle Spiel für

Nachwuchs-Astronauten kommt...

Bald darauf...
Aha, er hat die Sachen von Frau Schadewald schon vor die Tür gestellt. Die werden da wieder verschwinden! Dafür sorge ich!
Das wird meinen schlechten Ruf stärken und mir gleichzeitig den Bauch füllen!
Halt! Zurück!
Was tun Sie mit meinen Sachen, Herr Wolf?
Ich... ich will sie nur abgeben. Eigentlich wollte das mein Sohn tun. Aber er ist unpäßlich, der Kleine. Darum helfe ich ihm.
Aber Sie wollten doch grad mit den Tüten weggehen, oder?
Ich wollte sie nur zur Vordertür bringen, weil hier niemand aufmacht.
Na, dann nichts für ungut und vielen Dank!
Der große böse Wolf scheint ernsthafte Vorsätze gefaßt zu haben, sich zu bessern. Das muß ich gleich den Nachbarn erzählen.
Na ja, es kann einem nicht alles gelingen. Aber ich weiß schon, was ich tu. Wölfchen hat gesagt, er will Herrn Riedelbauch beim Eichelnsammeln helfen.
Aber wenn er keine Eimer hat? Was dann? Dann ist er ausgeschmiert.

bringen eine Menge Punkte!


Da ist er! Fuhrt eine alte Dame über die Straße! Das geht wirklich zu weit.
Halt! Stehenbleiben! Nicht weiter!
Warum, Papi?
Herrje, die Bremse versagt. Fast hätt' ich zwei Leute überfahren.
Ede Wolf! Er hat seinen Sohn gerettet und eine alte Dame!
Halt! Stehenbleiben!
Huch, der Bürgermeister! Er wird mich doch nicht einbuchten wollen?
Ich suche Sie schon überall, Herr Wolf. Man erzählt sich, daß Sie verschiedentlich ganz in der Stille Gutes getan hätten. Der Vorstand vom Bürgerverein und ich wollten das allerdings erst mit eigenen Augen sehen. Nun – wir haben gesehen!
Wir haben gesehen, wie Sie, das eigene Leben nicht achtend, zwei Bürger vor einem Verkehrsunfall bewahrt haben. Ehre, wem Ehre gebührt! Sie erhalten den Orden!
Hurra!
Später...
Wie fühlst du dich, Papi? Daß du heut noch einen Orden kriegst, hättest du heut früh auch nicht gedacht, was?
Nein!
Aber eins kannst du mir glauben: wenn ich das gewußt hätte, wär' ich im Bett geblieben.
Kicher!
ENDE

*Jetzt bei Eurem Zeitschriftenhändler:*

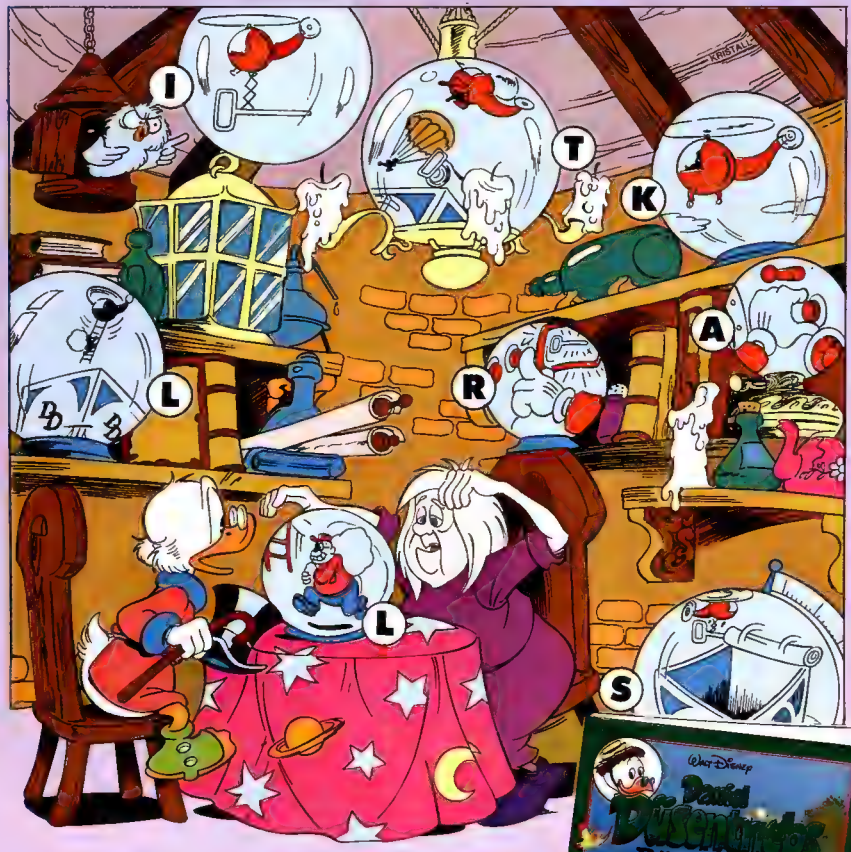
**Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop Nr. 36**

# Erschreckende Aussichten!

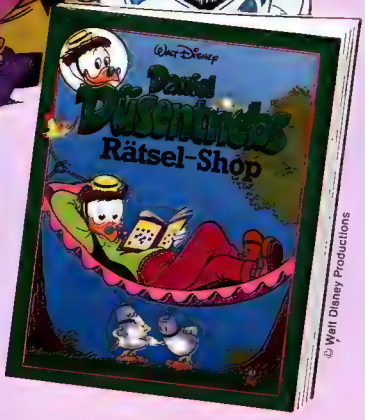
*Bei der Wahrsagerin Madame Mim kann Onkel Dagobert einen Blick in die Zukunft tun. Was sich da in etwas verworrenen Bildern zeigt, ist unverkennbar eine neue Schurkerei der Panzerknacker. Wer kann Dagobert Duck helfen, den genauen Ablauf des Panzerknacker-Unternehmens herauszufinden?*

***Die richtige Reihenfolge der Bildblasen aus der Zukunft ergibt das Lösungswort.***

*Ein kleiner Tip: Das Rätsel beginnt mit der Blase oben rechts. Gesucht ist das Material, aus dem die Wahrsagekugel der Madame Mim besteht. Viel Spaß!*




*Dies ist nur eine von zahlreichen lustigen Knobeleien im neuesten Rätselheft von Daniel Düsentrieb.*




**Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop Nr. 36**

© Walt Disney Productions

WALT DISNEY'S

# MICKY MAUS

## Der Sonnengott kehrt heim

**Fortsetzung aus Heft 29/82**

Die Statue des Sonnengottes El Solar, einst von den spanischen Eroberern aus Toxucan fortgeschleppt, ist im Laufe der Zeit im Museum von Entenhausen gelandet. Sie soll zurückgegeben werden, verschwindet aber auf der Fahrt nach Toxucan-City mitsamt den zwei Museumswärtern, die sie begleiten. Micky Maus übernimmt den Fall und findet die Statue dort, wo sie einst geraubt worden ist: im Sonnentempel im toxucanischen Hochland. Durch Zufall entdeckt man unter dem Sonnenzeichen auf der Brust des Gottes eine Inschrift, die den Ort beschreibt, wo ein Schatz verborgen sein soll. Doch das Versteck ist leer...

Nur eine einzige Goldmunze? Das ist doch nicht möglich!

Vergessen Sie nicht, daß wir auch einen Kugelschreiber gefunden haben!

Ich kann da aber nichts dafür!

Aha! Auf dem Kugelschreiber steht was: nämlich Völkerkunde-Museum Entenhausen!

Mein Verdacht gegen Ihre Stadt war also doch berechtigt. Man hat die Statue nur zurückgegeben, um Gelegenheit zu haben, unsern Königsschatz zu stehlen.

Aber, Herr Botschafter!

Der Kugelschreiber beweist gar nichts. Er beweist lediglich, daß jemand aus dem Völkerkunde-Museum vor uns hier war.

Genau das sage ich ja! Und ich garantiere Ihnen, das führt zu einer internationalen Krise.

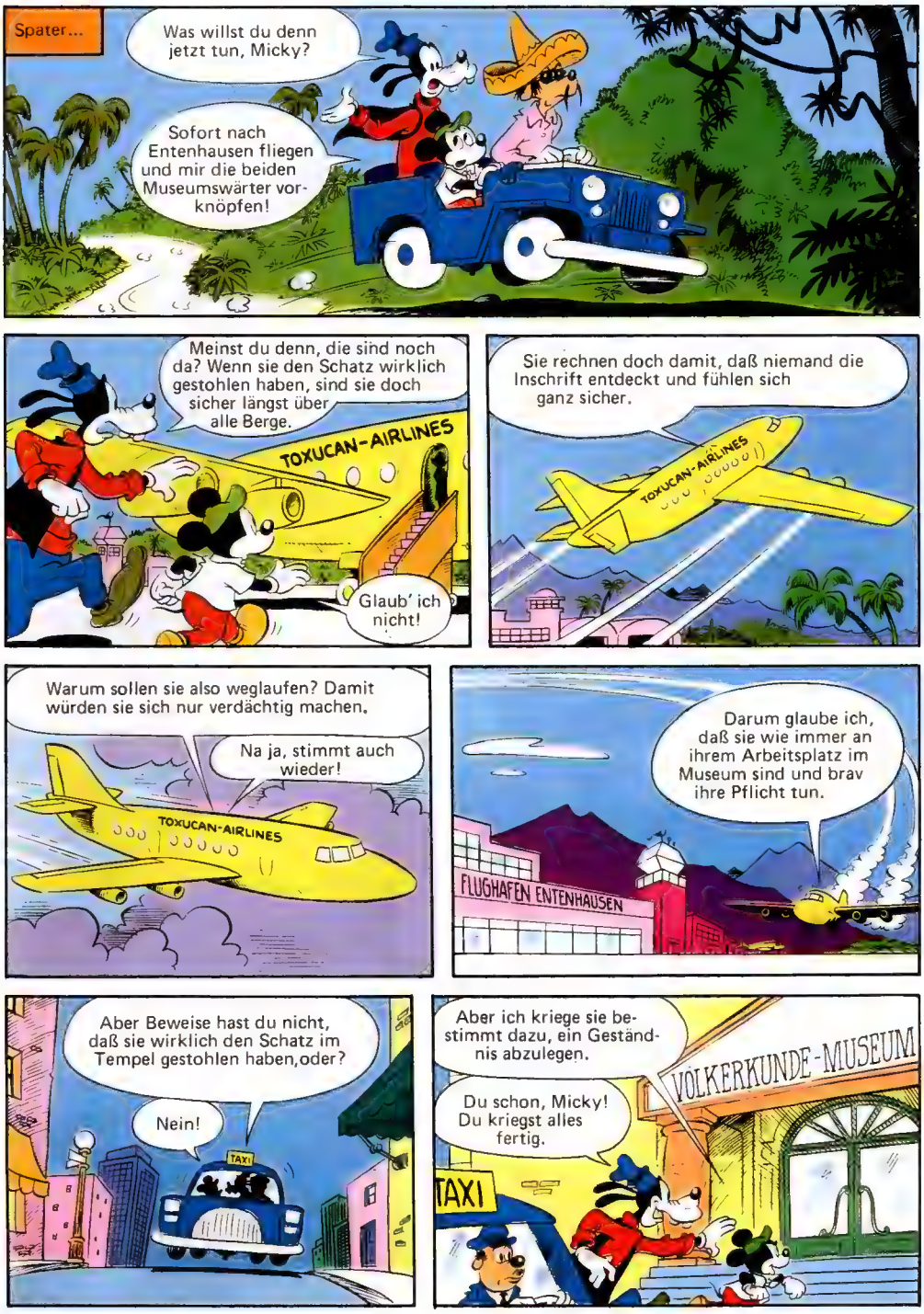
Mit Ihrer Krise warten Sie lieber noch! Geben Sie uns 24 Stunden Zeit, dann bringen wir Ihnen den oder die Schuldigen.

Nun gut! Auch mir liegt an einer friedlichen Regelung der Angelegenheit.

Lassen Sie mich mitfahren, Señor! Ich traue den Entenhausenern nicht.

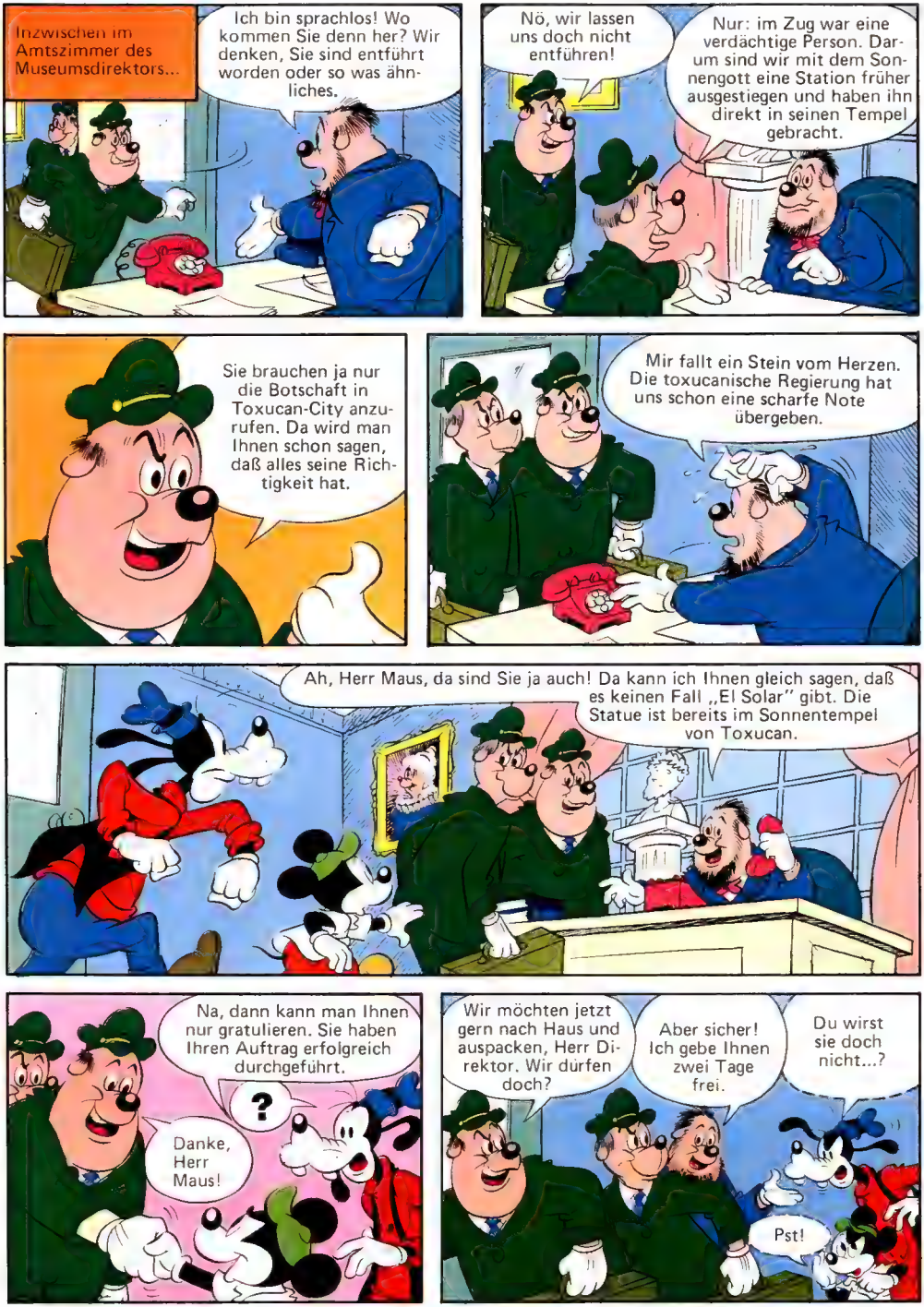


UFO – das tolle Spiel für






# Nachwuchs-Astronauten kommt...


Inzwischen im Amtszimmer des Museumsdirektors...
Ich bin sprachlos! Wo kommen Sie denn her? Wir denken, Sie sind entführt worden oder so was ähnliches.
Nö, wir lassen uns doch nicht entführen!
Nur: im Zug war eine verdächtige Person. Darum sind wir mit dem Sonnengott eine Station früher ausgestiegen und haben ihn direkt in seinen Tempel gebracht.
Sie brauchen ja nur die Botschaft in Toxucan-City anzurufen. Da wird man Ihnen schon sagen, daß alles seine Richtigkeit hat.
Mir fallt ein Stein vom Herzen. Die toxucanische Regierung hat uns schon eine scharfe Note übergeben.
Ah, Herr Maus, da sind Sie ja auch! Da kann ich Ihnen gleich sagen, daß es keinen Fall „El Solar" gibt. Die Statue ist bereits im Sonnentempel von Toxucan.
Na, dann kann man Ihnen nur gratulieren. Sie haben Ihren Auftrag erfolgreich durchgeführt.
?
Danke, Herr Maus!
Wir möchten jetzt gern nach Haus und auspacken, Herr Direktor. Wir dürfen doch?
Aber sicher! Ich gebe Ihnen zwei Tage frei.
Du wirst sie doch nicht...?
Pst!

bringen eine Menge Punkte!

Lauf zur Polizei, Goofy, und sag Kommissar Hunter, er soll sofort kommen!
Mach' ich, Micky!
Übrigens — eine Frage hätte ich noch: woher wußten Sie, wo der Schatz zu finden ist?
War reiner Zufall!
El Solar hat doch so eine Art Stern auf der Brust. Der hat sich auf der Fahrt verschoben, und da sahen wir die Inschrift.
Aber wieso konnten Sie die alten Schriftzeichen entziffern?
Wer so lange wie ich im Völkerkunde-Museum arbeitet, lernt das mit der Zeit ganz von selbst. Man ist ja nicht blöd.
Ein ganzer Koffer voller Goldmünzen! Ohne Sie und Goofy wären sie für das Land Toxucan verloren gewesen.
Jemand muß sofort nach Toxucan fliegen und den Schatz dort abliefern, sonst kriegen wir doch noch unsere internationale Krise!
Würden Sie das übernehmen, Herr Maus? Sie könnten auf Kosten des Museums dort ein paar Tage Urlaub machen.
Das nenn' ich ein Angebot!
Da darf ich doch auch mit, oder?
Am nächsten Morgen...
Zum Wohl, Micky! Auf unsre Reise nach Toxucan! Diesmal machen wir's uns ganz gemütlich.
Langsam, langsam! Die Gemütlichkeit fängt erst an, wenn wir die Koffer abgeliefert haben.
ENDE

# Disney-Expreß

**Fahr mit ins lustige Leseabenteuer!**

© Walt Disney Productions

## Voller Überraschungen!

**Der neueste DONALD DUCK hat es wieder mal mächtig in sich. Alles Geschichten, die sich keiner gern entgehen läßt...**

Walt Disney's **Donald Duck** Nr. 215

## Ganz schön aufregend!

In den schönsten Donald-Geschichten von früher passiert eine große Gaunerei auf einer Jagdgesellschaft. Onkel Dagoberts Geld wird rebellisch. Und noch andere tolle Dinge ereignen sich in

Walt Disney's **Donald Duck** Nr. 50

2. AUFLAGE Wegen des großen Erfolges

## Bravo, Phantomias!

Der beliebte Gangsterschreck vollbringt wieder mal eine echte Glanzleistung.

Und noch ein paar andere spannende Geschichten bringt Euch

Walt Disney's **LUSTIGES TASCHENBUCH** Nr. 83

## Freut Euch auf NOSTAL-GOOFY

mit den schönsten Donald-Geschichten. Außerdem dufte Goofy-Comics. Besonders begehrt: Ratespaß auf der beliebten Goofy-Aktions-Seite.

**GOOFY** Nr. 7

## Viele lustige Comic-Witze...

... mit bekannten Disney-Figuren in den beliebten

**DISNEY POCKET**s

## Raffinierte Autodiebe...

... machen Kommissar Hunter das Leben schwer. Ob Micky und Goofy ihm helfen können?

Auch Donalds Abenteuer mit den Killerhaien und die anderen Geschichten sind mal wieder echt stark!

**Micky vision** Nr. 7

Wie immer mit einem klasse Aufkleber!

**Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler**

# Nächste Woche in Eurer Micky Maus

**Trainingsspiel für Nachwuchs-Astronauten:**

# UFO

**– ein echtes Geschicklichkeitsspiel –**

**Wieder garantiert gutes und schnelles Gelingen!**
Alles Fertigteile. Schere überflüssig. Einfach herausbrechen, zusammenkleben und losspielen.

Wem die erfolgreichsten Ziellandungen auf einem unbekannten Planeten gelingen, der erhält die höchste Punktzahl.

Dazu gehört ein schnelles Auge, Spitzenreaktion und eine sichere Hand.

Der Countdown für diesen aufregenden Weltraum-Wettbewerb hat schon begonnen.

Das Spiel startet bereits mit nur einer einzigen Bastelbeilage in der nächsten MICKY MAUS.

© Walt Disney Productions

Ahnungslos folgt Onkel Dagobert den angeblichen Marsmenschen auf eine Reise, die er wahrscheinlich noch bitter bereuen muß...

Goofy erlebt als Waldhüter die sonderbarsten Sachen...

Und noch mehr spannende Geschichten bringt Euch die nächste MICKY MAUS.

**Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!**